

ЗМІСТ

GDD (Game Design Document)	2
Назва гри 2D Endless Runner.....	2
1. High Concept (коротка ідея гри).....	2
2. Жанр і типи гри.....	2
3. Цільова аудиторія.....	2
4. Мета гри.....	2
5. Core Gameplay (основний ігровий процес).....	2
6. Core Loop (ігровий цикл).....	2
7. Механіки гравця.....	3
8. Керування.....	3
9. Перешкоди та складність.....	3
10. Система очок.....	3
11. Рівні та прогресія.....	3
12. Візуальний стиль.....	3
13. Звук та музика.....	3
14. Користувацький інтерфейс (UI).....	3
15. Штучний інтелект.....	4
16. Висновок.....	4

GDD (Game Design Document)

Назва гри 2D Endless Runner

1. High Concept (коротка ідея гри)

2D Endless Runner це проста аркадна 2D-гра, у якій гравець керує персонажем, що автоматично біжить вперед.

Основна задача гравця - ухилятися від перешкод, стрибати через них і протриматися якомога довше, набираючи очки.

Гра має нескінченний рівень, який поступово ускладнюється.

2. Жанр і типи гри

- Жанр: 2D аркада (Endless Runner)
- Тип: навчальна гра
- Камера: 2D, вид збоку
- Платформа: ПК (Windows)

3. Цільова аудиторія

- школярі та студенти
- початківці у відеоіграх
- користувачі, які хочуть просту та зрозумілу гру

4. Мета гри

Головна мета гри набрати якомога більше очок, уникаючи зіткнення з перешкодами. Гра триває доти, доки персонаж не зіткнеться з перешкодою.

5. Core Gameplay (основний ігровий процес)

- персонаж автоматично рухається вперед
- на шляху з'являються перешкоди
- гравець керує рухом і стрибком
- за час гри нараховуються очки
- при зіткненні з перешкодою гра закінчується

6. Core Loop (ігровий цикл)

1. Запуск гри
2. Персонаж починає автоматично бігти
3. З'являються перешкоди
4. Гравець стрибає
5. За кожну секунду додаються очки
6. Помилки Game Over
7. Гравець може почати гру знову.

7. Механіки гравця

- автоматичний біг вперед
- стрибок для подолання перешкод
- падіння під дією гравітації
- зіткнення з перешкодами
- завершення гри при закінченні

8. Керування

- Space - стрибок
- рух вперед виконується автоматично

9. Перешкоди та складність

- перешкоди з'являються через певний час
- перешкоди можуть бути різної висоти або ширини
- з часом
 - збільшується швидкість гри
 - перешкоди з'являються частіше

10. Система очок

- очки нараховуються за час перебування в грі
- чим довше гравець грає - тим більший рахунок
- результат відображається на екрані

11. Рівні та прогресія

- гра має один нескінченний рівень
- складність зростає автоматично
- окремих рівнів немає

12. Візуальний стиль

- простий 2D-стиль
- мінімалістичні спрайти
- чіткий контраст між фоном і перешкодами
- прості анімації персонажа

13. Звук та музика

- фонові музика
- звук стрибка
- звук зіткнення
- звук завершення гри

14. Користувачський інтерфейс (UI)

- відображення очок
- напис Game Over після програшу
- кнопка Restart для перезапуску гри

15. Штучний інтелект

У грі використовується базова логіка:

- перешкоди рухаються по заданій траєкторії
- складної поведінки або рівень III немає
- логіка реалізується через прості умови (if / else)

16. Висновок

2D Endless Runner це проста навчальна гра, яка демонструє базові принципи 2D-ігор: рух персонажа, зіткнення, систему очок та зростання складності.